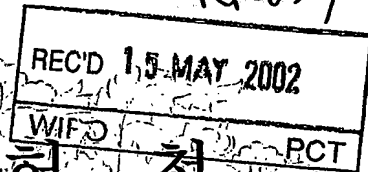


KR02/722



5001547



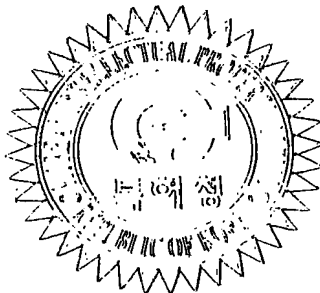
별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto is a true copy from the records of the Korean Intellectual Property Office.

출원 번호 : 특허출원 2002년 제 338 호
Application Number PATENT-2002-0000338

출원 년 월 일 : 2002년 01월 03일
Date of Application JAN 03, 2002

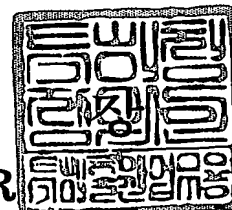
출원 인 : (주) 디비인터랙티브 외 2명
Applicant(s) DBINTERACTIVE CO., LTD., et al.



2002 년 04 월 19 일

특 허 청

COMMISSIONER



PRIORITY
DOCUMENT

SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

BEST AVAILABLE COPY

【서지사항】

| | |
|------------|--|
| 【서류명】 | 특허출원서 |
| 【권리구분】 | 특허 |
| 【수신처】 | 특허청장 |
| 【제출일자】 | 2002.01.03 |
| 【발명의 명칭】 | 신용카드 단말기 및 매출 전표를 이용한 복권 발매 방법 |
| 【발명의 영문명칭】 | Methods of Selling Lottery Using Credit Card Reader and Selling Chit |
| 【출원인】 | |
| 【명칭】 | (주)디비인터랙티브 |
| 【출원인코드】 | 1-1999-057857-6 |
| 【출원인】 | |
| 【성명】 | 김보동 |
| 【출원인코드】 | 4-1998-049301-1 |
| 【출원인】 | |
| 【성명】 | 안경훈 |
| 【출원인코드】 | 4-1999-016534-0 |
| 【대리인】 | |
| 【성명】 | 최용원 |
| 【대리인코드】 | 9-1998-000658-1 |
| 【포괄위임등록번호】 | 2001-042650-4 |
| 【포괄위임등록번호】 | 2001-042637-9 |
| 【포괄위임등록번호】 | 2001-072945-9 |
| 【대리인】 | |
| 【성명】 | 이상용 |
| 【대리인코드】 | 9-1998-000451-0 |
| 【포괄위임등록번호】 | 2001-042651-1 |
| 【포괄위임등록번호】 | 2001-042638-6 |
| 【포괄위임등록번호】 | 2001-072946-6 |

【대리인】

【성명】 김상우
【대리인코드】 9-2000-000210-2
【포괄위임등록번호】 2001-042652-9
【포괄위임등록번호】 2001-042642-1
【포괄위임등록번호】 2001-072947-3

【발명자】

【성명】 김보동
【출원인코드】 4-1998-049301-1

【심사청구】

청구

【취지】

특허법 제42조의 규정에 의하여 위와 같이 출원합니다. 대
 리인 최용돈
 (인) 대리인
 이상용 (인) 대리인
 김상우 (인)

【수수료】

| | | |
|------------------|-----------|-----------|
| 【기본출원료】 | 20 면 | 29,000 원 |
| 【가산출원료】 | 15 면 | 15,000 원 |
| 【우선권주장료】 | 0 건 | 0 원 |
| 【심사청구료】 | 9 항 | 397,000 원 |
| 【합계】 | 441,000 원 | |
| 【감면사유】 | 중소기업 | |
| 【감면후 수수료】 | 220,500 원 | |

【첨부서류】

1. 요약서·명세서(도면)_1통 2. 중소기업법시행령 제2조에 의
 한 중소기업에 해당함을 증명하는 서류 _1통[사업자등록증
 사본, 원천징수이행상황신고서 사본]

【요약서】**【요약】**

본 발명은 신용카드 단말기를 이용해서 복권을 판매하는 방법에 관한 것으로, 신용카드 조회 단말기와, 신용카드를 이용한 신용구매요청에 대하여 승인을 허락하는 제 1 컴퓨터 시스템과, 복권을 발행하기 위한 제 2 컴퓨터 시스템을 이용하여 전자복권을 제공하는 방법으로서, 결제식별자, 신용 구매 데이터 및 복권 구매 데이터를 포함하는 결제 요청정보를 상기 신용카드 조회 단말기에 입력하는 단계와; 상기 결제 요청정보를 통신망을 경유하여 상기 제 2 컴퓨터에 전송하는 단계와; 상기 복권 구매 데이터에 근거하여 전자 복권 데이터를 생성하는 단계와; 상기 결제 요청정보에 근거하여 결제 승인정보를 생성하는 단계; 및 상기 결제 승인정보 및 전자 복권 데이터를 상기 신용카드 단말기에 출력하는 단계를 포함한다.

【대표도】

도 1

【색인어】

복권, 신용카드, 신용카드 단말기, 컴퓨터, 데이터베이스

【명세서】**【발명의 명칭】**

신용카드 단말기 및 매출 전표를 이용한 복권 발매 방법{Methods of Selling Lottery Using Credit Card Reader and Selling Chit}

【도면의 간단한 설명】

본 명세서에 첨부되는 다음의 도면들은 본 발명의 바람직한 실시예를 예시하는 것이며, 후술하는 발명의 상세한 설명과 함께 본 발명의 기술사상을 더욱 이해시키는 역할을 하는 것이므로, 본 발명은 그러한 도면에 기재된 사항에만 한정되어 해석되어서는 아니 된다

도 1은 본 발명에 따른 신용카드 결제 시스템의 개략적인 블록구성도이다.

도 2는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 신용카드 단말기의 블록구성도이다.

도 3은 본 발명이 바람직한 실시예에 따른 복권 서버의 블록구성도이다.

도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 복권 구매 처리 과정을 개략적으로 보여주는 흐름도이다.

도 5는 본 발명의 일 실시예에 따라 신용카드 단말기에서 결제요청정보를 작성하는 과정을 보여주는 흐름도이다.

도 6은 본 발명의 일 실시예에 따라서 결제요청정보를 처리하는 일련의 과정을 보여주는 흐름도이다.

도 7은 본 발명의 다른 실시예에 따라서 결제요청정보를 처리하는 일련의 과정을 보여주는 흐름도이다.

도 8은 본 발명의 다른 실시예에 따라 복권 구매 처리 과정을 개략적으로 보여주는 흐름도이다.

도 9는 본 발명의 다른 실시예에 따라 신용카드 단말기에서 결제요청정보를 작성하는 과정을 보여주는 흐름도이다.

도 10은 본 발명의 다른 실시예에 따라서 결제요청정보를 처리하는 일련의 과정을 보여주는 흐름도이다.

도면의 주요부호에 대한 간단한 설명

100 : 신용카드 단말기 101 : 모델
 200 : PSTN(public switched telephone network)
 300 : VAN사 시스템 400 : 부가가치 통신망(VAN : value added network)
 500 : 복권서버 600 : 신용카드사 시스템

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<17> 본 발명은 신용카드 단말기 및 매출전표(이하 '영수증')를 이용해서 복권을 발행 및 판매하는 방법에 관한 것으로, 보다 구체적으로 상기 단말기를 통해서 전

송되는 결제요청정보에 따라 신용구매와 복권구매를 선택적으로 처리해서 복권번호를 임의로 생성해 상기 단말기에 리턴 함으로써 상기 단말기로부터 출력되는 영수증을 복권으로도 이용할 수 있게 하는 방법에 관한 것이다.

- <18> 일반적으로, 현재 발행되고 있는 복권의 종류에는 즉석식과 추첨식이 있다. 이 중 즉석식 복권은 발행된 복권 중 일부를 당첨복권으로 선정해서 판매하는 복권을 말하며, 추첨식 복권은 소정의 기간 동안 판매된 복권을 가지고 이후에 당첨 복권을 선정하게 된다. 그리고 이 복권들은 각각에 대해서 고유의 복권번호가 부여됨으로써 식별력을 가지게 된다.
- <19> 통상적으로, 이러한 복권은 구매자가 복권 판매소 내지 가판대에서 직접 구매하기에 구매에 불편하였던 것이 사실이며, 또한 자신이 구매한 복권의 당첨 여부를 확인하기 위해서는 신문이나 자동응답전화를 통해 얻어야 하므로 불편이 따랐다.
- <20> 최근에 들어서는 이러한 복권의 구매과정을 대행해 주는 형태의 사업이 인터넷을 통해 소개되고 있다. 일 예로, 대한민국 출원 제51812호에서는 유/무선 통신망 및 인터넷을 통하여 언제 어디서나 복권을 구매하여 게임에 참여하도록 하기 위해서, 고객을 서버의 회원으로 등록시키고, 상기 회원이 서버에 접속하는 경우에 고객의 주민등록번호를 통해 가입자 인증을 요청한다. 그리고 온라인 상에서 복권을 발매하며, 그 대금은 전화요금으로 과금하는 것을 특징으로 해서 이루어지는 통신망을 이용한 전자복표 서비스 방법과 그 시스템에 대해서 개시하고 있다.
- <21> 또한, 다른 형태로 대한민국 출원 제 51055호에서는 정보이용자가 인터넷 등의 데이터 통신망을 통해 제공되는 광고 게시물 등을 보는 대가로 적립금을 지급하고, 이 적립금으로 실제 발행된 복권을 대신 구매하여 무상으로 지급하며, 지급된 복권의 당첨을 확인

하여 당첨된 복권을 지급 받은 이용자에게 통지하는 방법 및 그 장치에 대해서 개시하고 있다.

<22> 한편, 최근에 들어와서는 신용카드를 이용하는 복권추첨방식이 창안되고 있다. 일반적으로, 이 방법은 전국에 분포되어 있는 신용카드의 사용자가 상기 카드를 사용하여 소정의 상품이나 서비스에 대한 구매결제를 행하면, 그 카드 결제 건수를 결제시간이 순서대로 일련번호를 부여하였다가 일정 주기마다 일련번호의 추첨을 행하여, 당첨이 이루어진 일련번호의 카드결제 건수를 갖는 신용카드에 대해 일정 금액의 당첨금을 지급할 수 있도록 하고 있다.

<23> 그러나, 이러한 종래의 신용카드 매출을 이용한 복권추첨방식에 있어서는 카드 결제의 결과를 당첨이 이루어진 당첨자에게 수여되는 당첨금이 카드 회사나 여타의 추첨기관에서 별도로 마련되는 재원을 통해 지급되도록 하고 있기 때문에 재원 마련에 문제점이 있어 왔다.

<24> 이와 같은 이유로, 대한민국 출원 제 45336호에서는 신용카드를 이용한 대금 결제 건수의 특정한 순번을 단위로 하여 그 특정한 순번으로 카드 결제를 수행한 사용자를 복권 당첨자로 지정하여 실시간으로 당첨 여부를 통지하고, 일정 금액의 당첨금을 지급할 수 있도록 하는 신용카드를 이용한 서비스 방법에 대해 개시를 하고 있다.

<25> 본 발명 역시 동일한 맥락 하에서 신용카드를 이용한 복권의 판매 방법에 관한 것이나, 상기한 종래 기술들은 어느 것 하나도 구매자의 편리성을 염두에 두고 창안된 것이 아니라, 발행사 내지 시행사의 입장에서 문제점을 해결하려는데 반하여 본 발명은 구매자의 신용구매와 함께 복권의 구매 역시 신용 구매를 할 수 있도록 할 뿐 만 아니라 신용

구매를 통해 발행되는 영수증은 복표로도 이용할 수 있다는 점에서 종래 기술들과는 다르다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- <26> 본 발명의 제1목적은 신용 구매와 함께 복권을 전자적으로 구매할 수 있는 본 발명을 제공하고자 한다.
- <27> 본 발명의 제2목적은 신용구매에 따라 복권을 구매하는 경우에 신용 구매와 복권 구매를 다른 영수증으로 발급할 수 있는 본 발명을 제공하고자 한다.
- <28> 본 발명의 제3목적은 신용구매에 따라 복권을 구매하는 경우에 복권 번호를 포함하는 하나의 영수증으로 신용 구매 및 복권 구매를 할 수 있는 본 발명을 제공하고자 한다.
- <29> 본 발명의 제4목적은 복권을 전자적으로 신용 구매를 하는데 있어 구매자가 복권의 번호를 선택할 수 있도록 하는 본 발명을 제공하고자 한다.
- <30> 본 발명의 제5목적은 신용 구매를 통해 발행되는 매출전표는 신용구매에 따른 영수증으로 사용될 뿐만 아니라 복표로도 이용되는 본 발명을 제공하고자 한다.

【발명의 구성 및 작용】

- <31> 상기와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 발명에 따른 신용카드 단말기를 이용한 복권 판매 방법은, 신용카드 조회 단말기와, 신용카드를 이용한 신용구매요청에 대하여 승인을 허락하는 제 1 컴퓨터 시스템과, 복권을 발행하기 위한 제 2 컴퓨터 시스템을 이용하여 전자복권을 제공하는 방법으로서, 결제식별자, 신용 구매 데이터 및 복권 구매 데이

터를 포함하는 결제 요청정보를 상기 신용카드 조회 단말기에 입력하는 단계와; 상기 결제 요청정보를 통신망을 경유하여 상기 제 2 컴퓨터에 전송하는 단계와; 상기 복권 구매 데이터에 근거하여 전자 복권 데이터를 생성하는 단계와; 상기 결제 요청정보에 근거하여 결제 승인정보를 생성하는 단계; 및 상기 결제 승인정보 및 전자 복권 데이터를 상기 신용카드 조회 단말기에 출력하는 단계를 포함한다.

<32> 본 발명의 다른 측면에서, 본 발명은 신용카드 단말기와, 신용카드를 이용한 신용구매요청에 대하여 승인을 허락하는 제 1 컴퓨터 시스템과, 복권을 발행하기 위한 제 2 컴퓨터 시스템을 이용하여 전자복권을 제공하는 방법으로서, 결제식별자, 신용 구매 데이터 및 복권 구매 데이터를 포함하는 결제 요청정보를 상기 신용카드 조회 단말기에 입력하는 단계와; 상기 결제 요청정보를 통신망을 경유하여 상기 제 2 컴퓨터에 전송하는 단계와; 상기 신용구매에 대한 결제 요청정보에 근거하여 결제승인정보를 생성하고, 이를 상기 신용카드 조회 단말기에 출력하는 단계와; 상기 복권 구매 데이터에 근거하여 전자 복권 데이터를 생성하는 단계와; 상기 복권구매에 대한 결제 요청정보에 근거하여 결제 승인정보를 생성하고, 이를 상기 전자 복권 데이터와 함께 상기 신용카드 조회 단말기에 출력하는 단계를 포함하는 신용카드 단말기를 이용한 복권판매방법이 제공된다.

<33> 바람직하게, 본 발명의 신용카드 단말기를 이용한 복권판매방법은 상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시 결제 식별자 및 신용구매 데이터를 상기 신용카드 단말기에 입력하는 단계와; 복권 구매금액을 포함하는 복권 구매 데이터를 상기 신용카드 단말기에 입력하는 단계를 포함한다.

<34> 선택적으로, 상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시 복권번호를 상기 신용카드 단말기에 입력하는 단계를 더 포함한다.

- <35> 선택적으로, 상기 전자 복권 데이터를 생성하는 단계는 다시 복권번호를 생성하는 단계와; 상기 생성된 복권번호를 상기 결제식별자와 함께 저장하는 단계를 포함한다.
- <36> 본 발명의 또 다른 측면에서, 본 발명은 신용카드 단말기와, 신용카드를 이용한 신용구매요청에 대하여 승인을 허락하는 제 1 컴퓨터 시스템과, 복권을 발행하기 위한 제 2 컴퓨터 시스템을 이용하여 전자복권을 제공하는 방법으로서, 복권 구매 요청, 복권 구매 금액을 포함하는 신용구매 데이터, 결제식별자 등과 같은 결제 요청정보를 상기 신용카드 조회 단말기에 입력하는 단계와; 상기 결제 요청정보를 통신망을 경유하여 상기 제 2 컴퓨터에 전송하는 단계와; 상기 복권 구매 요청에 근거하여 전자 복권 데이터를 생성하는 단계와; 상기 결제 요청정보에 근거하여 결제 승인정보를 생성하는 단계; 및 상기 결제 승인정보 및 전자 복권 데이터를 상기 신용카드 단말기에 출력하는 단계를 포함하는 신용카드 단말기를 이용한 복권판매방법이 제공된다.
- <37> 바람직하게, 상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시 결제 식별자를 상기 단말기에 입력하는 단계와; 복권 구매 요청을 상기 단말기에 입력하는 단계와; 신용 구매 금액에 복권 구매 금액을 합산하여 결제요청금액을 산출하는 단계를 더 포함한다.
- <38> 선택적으로, 상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시 복권번호를 상기 단말기에 입력하는 단계를 더 포함한다.
- <39> 선택적으로, 상기 전자 복권 데이터를 생성하는 단계는 다시 복권번호를 생성하는 단계와; 상기 생성된 복권번호를 상기 결제식별자와 함께 저장하는 단계를 더 포함한다.

- <40> 이하 첨부된 도면을 참조로 본 발명의 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다. 이에 앞서, 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정해서 해석되어서는 아니 되며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념을 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다.
- <41> 따라서, 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다
- <42> 도 1은 본 발명에 따른 신용카드 결제시스템을 보여주고 있다. 도면에 도시된 바와 같이, 각 카드사의 가맹점에 구비된 신용카드 단말기(100)에서 모뎀(101)을 통하여 해당 신용카드사 시스템(600)과 복권을 발행하는 서버(500)로 접속되어 신용 구매 데이터 및 복권 구매 데이터를 포함하는 결제 요청 정보의 전송이 이루어진다.
- <43> 즉, 구매자가 사용한 금액에 대한 결제를 위하여 자신의 신용카드(700)를 제시할 경우, 신용카드 단말기(100)에서는 신용카드(700)에 기록된 카드 고유번호인 결제식별자를 판독한 후 결제하고자 하는 금액을 키입력부(150)를 통하여 입력하고, 결제가능 여부를 모뎀(101)을 통하여 공중전화망(PSTN)(200) 및 VAN사 시스템(300)의 부가가치 통신망(400)으로 전송하게 된다.
- <44> 일 실시예에서, 신용카드사 시스템(600)은 부가가치 통신망(400)을 통하여 전송된 카드 고유번호 및 신용구매 데이터에 근거하여 해당 신용카드가 요청금액을 결제할 수 있는지를 조회하게 된다.

- <45> 만약, 조회결과 해당 신용카드(700)가 신용불량 또는 분실/도난된 카드이거나 결제 가능한도를 초과한 경우 결제 불가능 신호를 신용카드 단말기(100)에 통보하고, 해당 신용카드가 정상적으로 사용 가능한 카드일 경우에는 신용카드 단말기(100)에 결제 가능 신호 및 승인번호를 부여한다.
- <46> 결제요청에 대해 승인번호가 부여되면, 신용카드 단말기(100)는 결제내역을 프린터(190)를 통하여 영수증을 출력함과 동시에 상기 영수증에는 상기 구매자가 구입한 복권의 번호가 표시된다. 선택적으로, 하나의 영수증에 신용구매 사실과 복권번호가 표시될 수도 있으며, 별도로 영수증이 발행될 수도 있다.
- <47> 그리고, 복권 서버(500)는 부가가치 통신망(400)을 통하여 전송된 카드고유번호 및 복권구매 데이터에 근거하여 복권 번호를 생성해서 저장하고, 복권 구매에 대한 승인 요청을 부가가치 통신망(400)을 통해서 신용카드사 시스템에 전송하게 된다.
- <48> 이후, 상술한 과정과 동일하게 결제 요청에 대한 승인여부를 판단해서 승인번호를 부여하고 그 결과를 복권서버(500)에 전송한다. 복권 서버에서는 그 승인 결과를 저장하고, VAN사 시스템(300)을 통해 승인 결과 및 복권번호를 단말기(100)에 전송하여 출력한다.
- <49> 도 2에는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 신용카드 단말기의 구성이 도시되어 있다.
- <50> 도면에 도시된 바와 같이, 본 발명의 신용카드 단말기(100)는 중앙처리장치(110), 디스플레이(160), ROM(170), RAM(180), 프린터(190), 모뎀부(101), 카드리더부(130), 전원부(140) 및 키입력부(150)로 이루어진다.

- <51> 또한, 상기 중앙처리장치(110)는 기능적으로 크게 결제승인 처리모듈(111)과, 데이터 전송모듈(114)로 구성되고, 이 데이터 전송모듈(114)은 다시 결제데이터 생성부(115), 통신제어부(116) 및 데이터전송부(117)로 이루어진다. 그리고 상기 결제 승인 처리모듈(111)은 신용구매 처리부(112) 및 복권구매 처리부(113)로 이루어진다.
- <52> 상기 중앙처리장치(110)는 신용카드 단말기(100)의 각 부를 전체적으로 제어할 뿐만 아니라 상기 롬(170)으로부터 로딩되는 프로그램에 따라 후술하는 결제승인 처리 과정과 결제요청정보 전송 과정을 수행한다.
- <53> 상기 결제승인 처리 과정을 수행하는 결제승인 처리모듈(111)과, 상기 데이터 전송 과정을 수행하는 데이터 전송모듈(114)의 동작에 대해서는 아래에서 설명되는 본 발명의 실시예를 통해 보다 구체적으로 설명된다.
- <54> 상기 롬(ROM: Read Only Memory)(170)은 중앙처리장치(110)의 결제승인 처리 과정과 데이터 전송 과정을 위한 프로그램을 저장한다. 상기 램(RAM: Random Access Memory)(180)은 상술한 결제승인 처리시 또는 데이터 전송시 발생하는 중앙처리장치의 정보를 일시 저장한다.
- <55> 그리고, 가맹점 고유번호는 본 발명에 따른 신용카드 단말기(100)를 설치한 사업자들을 식별하기 위해 각 사업자에 대해 고유하게 부여되는 코드로 롬(170)에 저장된다.
- <56> 상기 키입력부(150)는 중앙처리장치(110)에 접속되고, 사용자가 결제금액, 신용카드의 신용조회를 위한 정보 및 복권 구매를 입력하기 위한 키들을 제공한다.
- <57> 상기 디스플레이(160)는 중앙처리장치(110)에 접속되고, 중앙처리장치(110)의 제어에 의해 신용조회 진행상태와 조회결과를 액정화면상에 표시함으로써 구매자에게 알린다.

- <58> 상기 카드리더부(130)는 중앙처리장치(110)에 접속되고, 신용카드에 기록되어 있는 자기 데이터를 독출하여 상기 중앙처리장치(110)에 인가한다.
- <59> 상기 전원부(140)는 신용카드 단말기를 구성하는 각 부에 구동전원을 공급하기 위한 것이다.
- <60> 상기 모뎀부(101)는 상기 부가가치 통신망(VAN)(400) 및 공중통신망(PSTN)과의 연결 포트를 제공하며, 상기 연결포트를 통해 입출력되는 신호를 변/복조하고 상기 부가가치 통신망(400)과의 연결포트는 국선이며, 상기 국선을 전화망과 겸용으로 사용하는 연결포트를 부가로 구비한다. 본 실시예에서 상기 연결 포트는 국선을 예로 들어 설명하였지만, 상기 국선이 무선망 또는 전용선망으로도 이용될 수 있다는 점은 당업자에게 자명한 사실이다.
- <61> 상기 프린터(190)는 구매자에 대해 영수증을 출력하여 발행한다. 본 발명에서 상기 영수증은 신용 구매에 따른 매출 전표일 뿐만 아니라 복표로도 이용된다.
- <62> 상술한 구성의 신용카드 단말기를 이용하여 신용카드 거래를 승인하고, 신용 구매 데이터 및 복권 구매 데이터를 포함하는 결제요청정보를 처리하는 본 발명이 아래의 실시예를 통해 보다 구체화되어 상세히 설명될 것이다.
- <63> 도 3은 본 발명에 따라 발행되는 복권을 관리하는 서버(500)를 보다 구체적으로 도시한 것이다. 복권 서버(500)는 인터넷과 같이 다수의 사용자를 연결하는 웹(web)에 표시되는 웹페이지(520)를 가지고 있다. 또한 상기 웹페이지(520)를 구동시키는 서버엔진(510)을 포함함으로써 상기 웹페이지에 방문하는 다수 사용자의 요청을 처리할 수 있다.

- <64> 상기 복권 서버(500)는 복권 구매에 따른 데이터를 처리하기 위해서 복권 데이터베이스(570), 당첨 데이터베이스(580) 및 거래정보 데이터베이스(590)를 포함한다. 그리고 각각의 데이터베이스를 관리하기 위해서 복권번호 등록모듈(540), 당첨복권 관리모듈(550) 및 거래정보 관리모듈(560)이 각각의 데이터베이스에 연결된다.
- <65> 상기 복권 데이터베이스(570)는 본 발명에 따라 발행되는 복권 번호를 저장한다. 복권번호 등록모듈(540)은 상기 복권 데이터베이스(570)에 발행되는 복권의 번호를 기록하고 관리한다.
- <66> 상기 당첨복권 데이터베이스(580)는 발행된 복권에서 일정금액에 당첨된 복권을 저장한다. 당첨복권 관리모듈(550)은 상기 당첨복권 데이터베이스(580)에 기 발행된 복권에서 소정의 금액에 당첨된 복권을 기록하고 관리한다.
- <67> 상기 거래정보 데이터베이스(590)는 부가가치 통신망(400)을 통해 전송되는 구매자의 신용카드 고유번호와 상기 구매자에게 판매된 복권번호를 저장한다. 거래정보 관리 모듈(560)은 상기 데이터베이스(590)에 발행된 복권의 번호와 구매자의 신용카드 고유번호를 획득하여 기록하고 관리한다.
- <68> 또한, 상기 복권서버(500)는 복권번호 생성기(530)를 더 포함함으로써 VAN사 시스템(300)의 요청에 따라서 복권 번호를 임의적으로 생성해서 상기 VAN사 시스템(300)으로 리턴한다.
- <69> 이하, 상기와 같은 구성을 통해 실시되는 본 발명의 실시예를 첨부된 도면을 참고로 아래에서 자세히 설명한다.

- <70> 도 4 내지 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따라서 결제요청정보를 처리하는 과정을 보여주고 있다. 특히, 도 4에서는 본 발명의 일 실시예를 도시한 서비스 흐름을 보여주고 있다.
- <71> 도 5에서, 카드 리더부(130)를 통해서 단말기(100)에 구매자의 신용카드 번호를 읽고; 키입력부(150)로부터 신용 구매에 따른 금액을 입력한다(S101, S103). 그리고 복권 구매가 있는지를 판단한다(S105).
- <72> 복권 구매가 없으면 카드번호와 금액으로 결제정보를 생성해서 모뎀(101)을 통해 VAN사 시스템(300)으로 전송한다.
- <73> 반면에, 복권을 구매하는 경우에는 추첨방식을 선택하도록 한다(S107). 상기 추첨방식에는 즉석식과 추첨식이 있을 수 있다. 이후, 복권 번호를 선택하는데 복권서버(500)의 복권번호 생성기(530)에 의해 자동적으로 선택되거나, 구매자가 임의로 키입력부(150)를 통해 임의로 선택할 수도 있다(S107, S109)
- <74> 그리고, 조와 번호를 순차적으로 입력한다(S111, S113). 이처럼 복권에 대한 선택이 완료된 후에는 구입할 복권의 매수를 결정하여 입력한다(S115).
- <75> 복권 매수의 입력이 끝난 후에는 구입하는 복권의 금액을 입력하고, 상술한 과정을 통해 얻어진 신용구매 데이터와 복권 구매 데이터를 포함하는 결제요청정보를 모뎀(101) 및 공중전화망(200)을 통해 VAN사 시스템(300)으로 전송한다(S119).
- <76> 도 6에서, 단말기(100)로부터 전송된 결제요청정보는 VAN사 시스템(300)에서 해석되어 복권 구매에 대한 승인 요청이 있는가를 판단한다(S203). 승인 요청이 없으면, 신용구매 데이터에 따라서 신용카드사 시스템(600)에서는 거래를 승인할 것인지에 대한 판단을

행한다(S231). 만일, 도난/분실 또는 결제잔고 부족과 같은 사유로 거래가 불가능하면 신용카드 단말기의 디스플레이(160)에 결제불능 메시지를 통보하고 단계를 종결한다(S233).

<77> 반면에, 해당 거래의 결제승인이 가능한 경우 신용카드사 시스템(600)은 신용카드 단말기(100)에 결제가능 신호 및 승인번호를 부여하고, 상기 카드단말기(100)는 신용구매에 따른 영수증을 프린터(190)를 통해서 출력한다.

<78> 단계 S203으로 돌아가서, 만일 상기 결제요청정보가 복권 구매 데이터를 포함하고 있으면 복권서버(500)에 복권번호를 부여할 것을 요청한다(S207).

<79> 복권 서버(500)는 복권 구매 데이터를 해석해서 복권번호를 자동으로 부여할 것인지에 대해서 확인하고(S209), 만일 복권번호를 포함하고 있으면, 복권 데이터베이스(570)에 복권번호를 복권번호 등록모듈(540)을 통해서 기록한다(S213).

<80> 반면에, 단계 S209에서 복권번호가 포함되어 있지 않으면, 복권번호생성기(530)는 복권번호를 자동으로 생성해서 위와 동일하게 복권데이터베이스(570)에 기록한다.

<81> 이후, 복권 서버(500)는 복권 구매에 따른 승인을 신용카드사 시스템(600)에 요청한다. 상술한 단계S231, S233 및 S235와 동일하게, 신용카드사 시스템(600)은 거래에 대하여 확인하고 승인번호를 단말기(100)에 전송한다. 또한, VAN사 시스템(300)은 복권서버(500)로부터 전송된 복권번호를 승인번호와 함께 단말기(100)에 전송한다(S235).

<82> 이후, 가맹점에 비치된 단말기(100)는 복권 서버(500)에서 VAN사 시스템(300)을 통해 입력된 복권번호를 영수증을 통해 출력한다. 이 경우에 상기 영수증은 복권번호를 포함으로써 일 측면에서는 신용구매에 따른 영수증이며, 다른 측면에서는 복권 구매에 따른 복표로 이용된다.

- <83> 도 6을 가지고 설명한 일 실시예는 신용구매에 따른 영수증과 복권구매에 따른 영수증을 다르게 출력하도록 구성한 것이다. 반면에, 복권번호를 포함하는 하나의 영수증으로 복권구매와 신용구매를 할 수도 있다. 이 같은 흐름이 도7에 도시되어 있다.
- <84> 도 7에서, VAN사 시스템(300)에서 복권번호를 할당하도록 요청하는 과정(S315)까지는 도 6에서 설명한 부분과 동일하므로 이에 대한 상세한 설명은 생략한다.
- <85> 복권서버(500)는 복권번호 할당 요청이 있는 경우 복권번호를 자동으로 부여할 것인가를 판단해서 생성기(530)를 통해 복권번호를 임의적으로 생성하여 복권 데이터베이스(570)에 상기 복권번호를 기록한다. 또한 거래정보 데이터베이스(590)에도 카드번호와 복권번호를 기록한다. 만일, 결제요청정보가 복권번호를 포함하고 있다면 그 기록을 데이터베이스에 저장한다.
- <86> 이후, 상기 복권번호를 데이터베이스에 기록한 복권서버(500)는 복권 구매에 따른 승인 요청과 신용구매에 따른 승인요청을 VAN사 시스템(300)을 통해 신용카드사 시스템(600)으로 전송한다.
- <87> 상기 카드사 시스템은 상기 승인요청에 따라서 거래를 승인할 것인지에 대한 판단을 행한다(S327). 만일, 도난/분실 또는 결제잔고 부족과 같은 사유로 거래가 불가능하면 신용카드 단말기의 디스플레이(160)에 결제불능 메시지를 통보하고 단계를 종결한다(S329).
- <88> 반면에, 해당 거래의 결제승인이 가능한 경우 신용카드사 시스템(600)은 복권 서버(500)에 결제가능 신호 및 승인번호를 전송한다. 이에 따라서, 복권 서버(500)는 승인 번호를 기록하고, VAN사 시스템을 통해 신용구매 및 복권구매에 따른 승인번호와 복권 번호

등을 포함하는 결제승인 정보의 전송을 요청함으로써 단말기(100)의 프린터(190)를 통해 복권 번호를 포함하는 영수증을 출력한다.

<89> 도 8은 본 발명의 다른 실시예를 도시한 서비스 흐름을 보여주고 있다. 도 4와 비교해서 도 8은 복권사에서 가맹점에 복권을 판매하는 과정을 포함하는 반면에 도 4는 이 과정을 포함하지 않는다. 따라서 도 4에 따른 도 5 내지 도 7의 실시예에 의한 복권 판매의 경우에 그 매출은 복권서버가 가지게 된다. 반면에, 도 8에 따른 도 10에 도시한 다른 실시예의 복권 판매의 경우에 그 매출은 가맹점의 매출이 된다. 이하, 도 9 내지 도 10에 의한 다른 실시예를 이해하는데 있어 상술한 점을 주목한다면 그 이해가 보다 쉬어질 것이다.

<90> 도 9에서, 카드 리더부(130)를 통해서 단말기(100)에 구매자의 신용카드 번호를 입력한다(S401). 그리고 단말기(100)는 복권 구매가 있는지를 판단한다(S105).

<91> 복권 구매가 없으면 카드번호와 금액으로 구매 데이터를 생성해서 모뎀(101)을 통해 VAN사 시스템(300)으로 전송한다(S417).

<92> 반면에, 복권을 구매하는 경우에는 추천방식을 선택하도록 한다(S405). 상기 추천방식에는 즉석식과 추천식이 있을 수 있다. 선택은 단말기(100)의 키입력부(150)를 통해 이루어진다. 이후, 복권 번호를 선택하는데 복권서버(500)의 복권번호 생성기(530)에 의해 자동적으로 선택되거나, 구매자가 임의로 키입력부(150)를 통해 임의로 선택할 수도 있다(S407).

<93> 그리고, 조와 번호를 순차적으로 입력한다(S409, S411). 이 과정 역시 구매자가 키입력부(150)를 통해 선택적으로 번호를 지정함으로써 가능하며, 이 정보들이 구매 데이터

의 근거정보가 된다. 이처럼 복권에 대한 선택이 완료된 후에는 구입할 복권의 매수를 결정하여 입력한다(S413).

<94> 복권 매수의 입력이 끝난 후에는 구입하는 복권의 금액을 입력하고(S415), 상술한 과정을 통해 얻어진 구매데이터를 모뎀(101) 및 공중전화망(200)을 통해 VAN사 시스템(300)으로 전송한다(S417).

<95> 도 10에서, VAN사 시스템(300)에서 복권 구매에 대한 승인 요청이 있는지를 판단하여 그 처리 루틴을 결정한다(S503). 만일, 복권 구매에 대한 승인이 있는 경우에 복권서버(500)는 복권번호를 자동으로 부여할 것인가를 판단(S517)해서 생성기(530)를 통해 복권번호를 임의적으로 생성하여 복권 데이터베이스(570)에 상기 복권번호를 기록한다(S521). 또한 거래정보 데이터베이스(590)에도 카드번호와 복권번호를 기록한다(S519).

<96> 이후, 복권서버는 복권구매에 따른 결제와 신용 구매에 따른 결제를 VAN사 시스템을 통해서 신용카드사 시스템에 요청한다(S523).

<97> 신용카드사 시스템은 상기 복권서버의 요청에 따라서 거래를 승인할 것인지에 대한 판단을 행한다(S527). 만일, 도난/분실 또는 결제잔고 부족과 같은 사유로 거래가 불가능하면 신용카드 단말기의 디스플레이(160)에 결제불능 메시지를 통보하고 단계를 종결한다(S529).

<98> 반면에, 해당 거래의 결제승인이 가능한 경우 신용카드사 시스템(600)은 VAN사 시스템을 통해 신용 및 복권 구매에 따른 승인번호와 복권 번호 등을 포함하는 결제승인 정보의 전송을 요청함으로써 단말기(100)의 프린터(190)를 통해 복권 번호를 포함하는 영수증을 출력한다(S533).

<99> 정리하면, 본 명세서에서는 3가지의 상이한 실시예를 들어 본 발명을 설명하였다.

도 6 내지 도 7에 도시한 실시예는 가맹점은 단순히 복권의 판매를 중개하는 경우에 발생할 수 있는 흐름을 가지고 설명한 것이다. 특히, 도 6은 복권 구매와 신용 구매에 따라서 영수증을 다르게 발급함으로써 신용구매의 매출 전표와 복권 구매의 복권번호를 포함하는 매출전표(복표로 이용됨)를 다르게 출력하는 경우를, 도 7은 복권 구매와 신용 구매를 하나의 매출전표로 발급하는 경우를 예를 들어 설명한 것이다. 상기 도 7의 매출전표는 신용구매 및 복권구매에 따른 영수증이며, 동시에 복권번호를 포함함으로써 복표로도 이용된다. 따라서 이 실시예에서는 복권을 판매하는 경우에 그 매출은 복권서버가 가지게 된다.

<100> 반면에, 도 10은 가맹점이 직접 복권을 구매하여 판매하는 경우의 실시예를 설명한 것이다. 따라서 이 실시예의 매출은 가맹점이 가지게 된다.

<101> 이상과 같이, 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 본 발명은 이것에 의해 한정되지 않으며 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 본 발명의 기술사상과 아래에 기재될 특허청구범위의 균등범위 내에서 다양한 수정 및 변형이 가능함은 물론이다.

【발명의 효과】

<102> 본 발명에 따르면, 신용 구매와 함께 복권을 전자적으로 구매할 수 있으며, 신용구매에 따라 복권을 구매하는 경우에 신용 구매와 복권 구매를 동일 또는 다른 영수증으로

발급할 수 있으며, 선택적으로 구매자는 복권 번호를 임의적으로 지정할 수 있는 효과가 있다.

【특허청구범위】**【청구항 1】**

신용카드 조회 단말기와, 신용카드를 이용한 신용구매요청에 대하여 승인을 허락하는 제 1 컴퓨터 시스템과, 복권을 발행하기 위한 제 2 컴퓨터 시스템을 이용하여 전자복권을 제공하는 방법으로서,

결제식별자, 신용 구매 데이터 및 복권 구매 데이터를 포함하는 결제 요청정보를 상기 신용카드 조회 단말기에 입력하는 단계와;

상기 결제 요청정보를 통신망을 경유하여 상기 제 2 컴퓨터에 전송하는 단계와;

상기 복권 구매 데이터에 근거하여 전자 복권 데이터를 생성하는 단계와;

상기 결제 요청정보에 근거하여 결제 승인정보를 생성하는 단계; 및

상기 결제 승인정보 및 전자 복권 데이터를 상기 신용카드 조회 단말기에 출력하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 신용카드 단말기를 이용한 복권판매방법.

【청구항 2】

신용카드 단말기와, 신용카드를 이용한 신용구매요청에 대하여 승인을 허락하는 제 1 컴퓨터 시스템과, 복권을 발행하기 위한 제 2 컴퓨터 시스템을 이용하여 전자복권을 제공하는 방법으로서,

결제식별자, 신용 구매 데이터 및 복권 구매 데이터를 포함하는 결제 요청정보를 상기 신용카드 조회 단말기에 입력하는 단계와;

상기 결제 요청정보를 통신망을 경유하여 상기 제 2 컴퓨터에 전송하는 단계와;

상기 신용구매에 대한 결제 요청정보에 근거하여 결제승인정보를 생성하고, 이를
상기 신용카드 조회 단말기에 출력하는 단계와;

상기 복권 구매 데이터에 근거하여 전자 복권 데이터를 생성하는 단계와;

상기 복권구매에 대한 결제 요청정보에 근거하여 결제 승인정보를 생성하고, 이를
상기 전자 복권 데이터와 함께 상기 신용카드 조회 단말기에 출력하는 단계를 포함하는
것을 특징으로 하는 신용카드 단말기를 이용한 복권판매방법.

【청구항 3】

제 1 항 또는 제 2 항에 있어서,

상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시

결제 식별자 및 신용구매 데이터를 상기 신용카드 단말기에 입력하는 단계와;

복권 구매금액을 포함하는 복권 구매 데이터를 상기 신용카드 단말기에 입력하는 단
계로 이루어지는 것을 특징으로 하는 신용카드 단말기를 이용한 복권판매방법.

【청구항 4】

제 3 항에 있어서,

상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시

복권번호를 상기 신용카드 단말기에 입력하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하
는 복권판매방법.

【청구항 5】

제 1 항 또는 제 2 항에 있어서,
상기 전자 복권 데이터를 생성하는 단계는 다시
복권번호를 생성하는 단계와;
상기 생성된 복권번호를 상기 결제식별자와 함께 저장하는 단계로 이루어지는 것을
특징으로 하는 복권판매방법.

【청구항 6】

신용카드 단말기와, 신용카드를 이용한 신용구매요청에 대하여 승인을 허락하는 제
1 컴퓨터 시스템과, 복권을 발행하기 위한 제 2 컴퓨터 시스템을 이용하여 전자복권을 제
공하는 방법으로서,
복권 구매 요청, 복권 구매 금액을 포함하는 신용구매 데이터, 결제식별자 등과 같
은 결제 요청정보를 상기 신용카드 조회 단말기에 입력하는 단계와;
상기 결제 요청정보를 통신망을 경유하여 상기 제 2 컴퓨터에 전송하는 단계와;
상기 복권 구매 요청에 근거하여 전자 복권 데이터를 생성하는 단계와;
상기 결제 요청정보에 근거하여 결제 승인정보를 생성하는 단계; 및
상기 결제 승인정보 및 전자 복권 데이터를 상기 신용카드 단말기에 출력하는 단계
를 포함하는 것을 특징으로 하는 신용카드 단말기를 이용한 복권판매방법.

【청구항 7】

제 6 항에 있어서,
상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시
결제 식별자를 상기 단말기에 입력하는 단계와;
복권 구매 요청을 상기 단말기에 입력하는 단계와;
신용 구매 금액에 복권 구매 금액을 합산하여 결제요청금액을 산출하는 단계를 포함
하는 것을 특징으로 하는 복권판매방법.

【청구항 8】

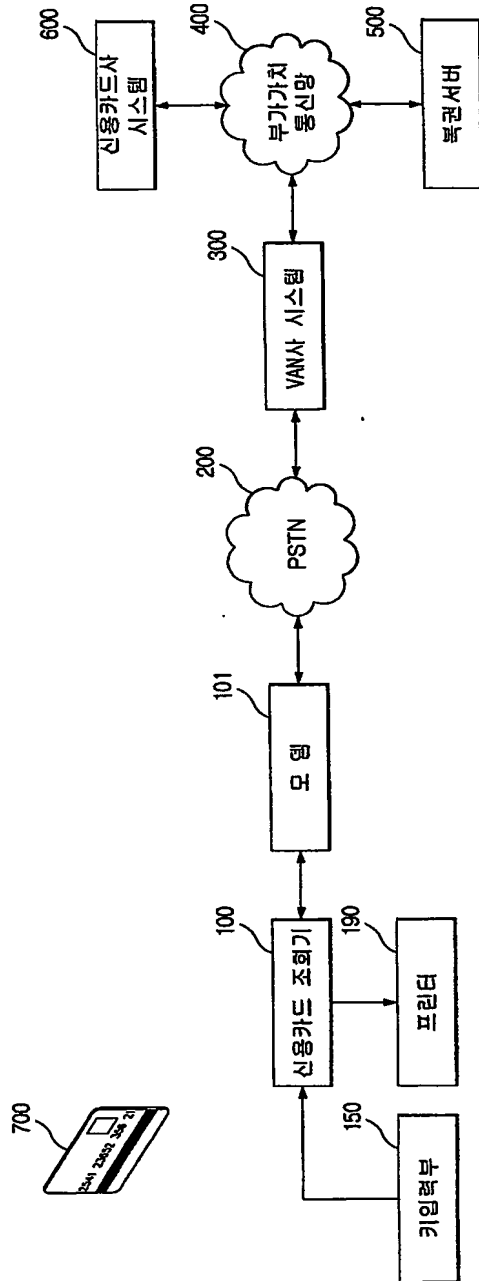
제 7 항에 있어서,
상기 결제 요청정보를 입력하는 단계는 다시
복권번호를 상기 단말기에 입력하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 복권판
매방법.

【청구항 9】

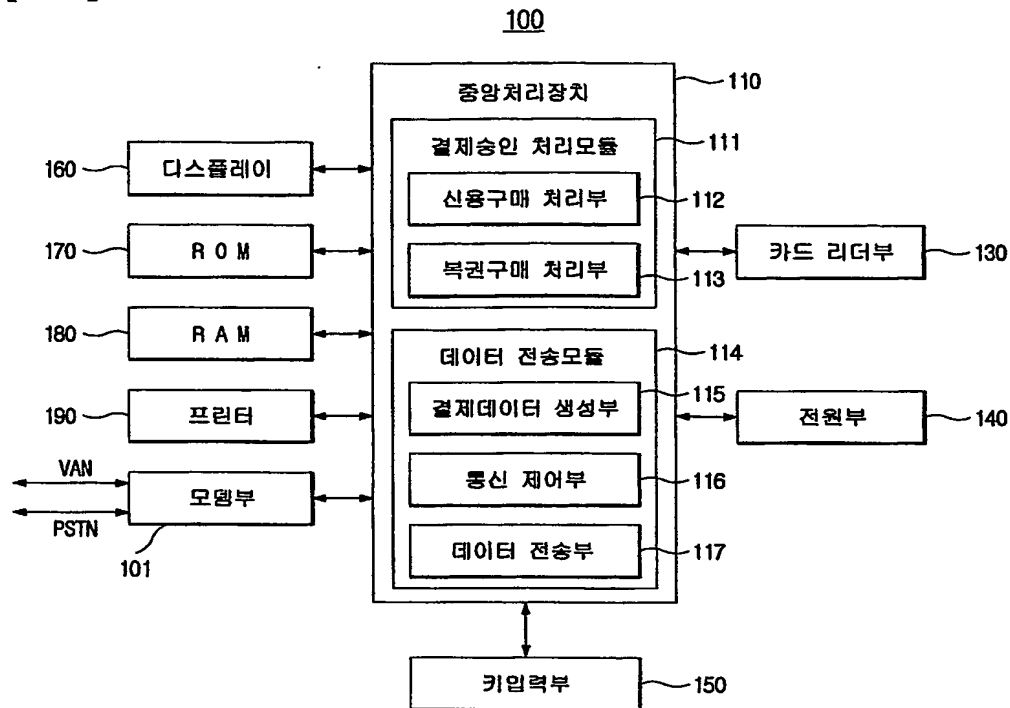
제 6 항에 있어서,
상기 전자 복권 데이터를 생성하는 단계는 다시
복권번호를 생성하는 단계와;
상기 생성된 복권번호를 상기 결제식별자와 함께 저장하는 단계로 이루어지는 것을
특징으로 하는 복권판매방법.

【도면】

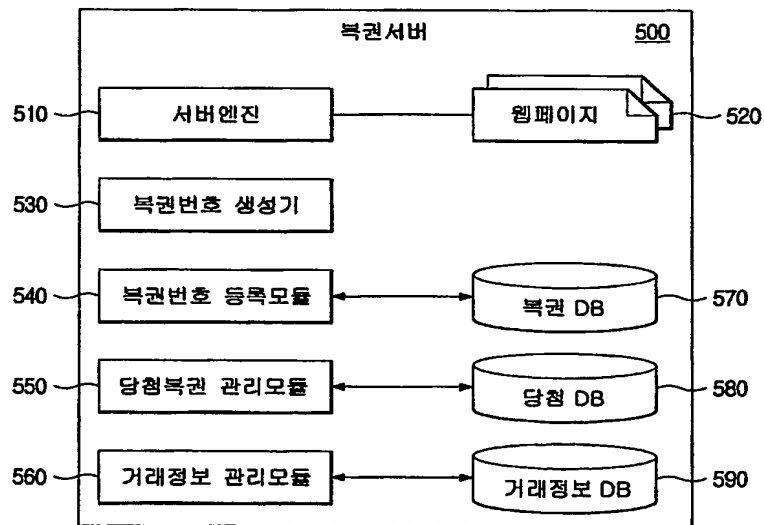
【도 1】



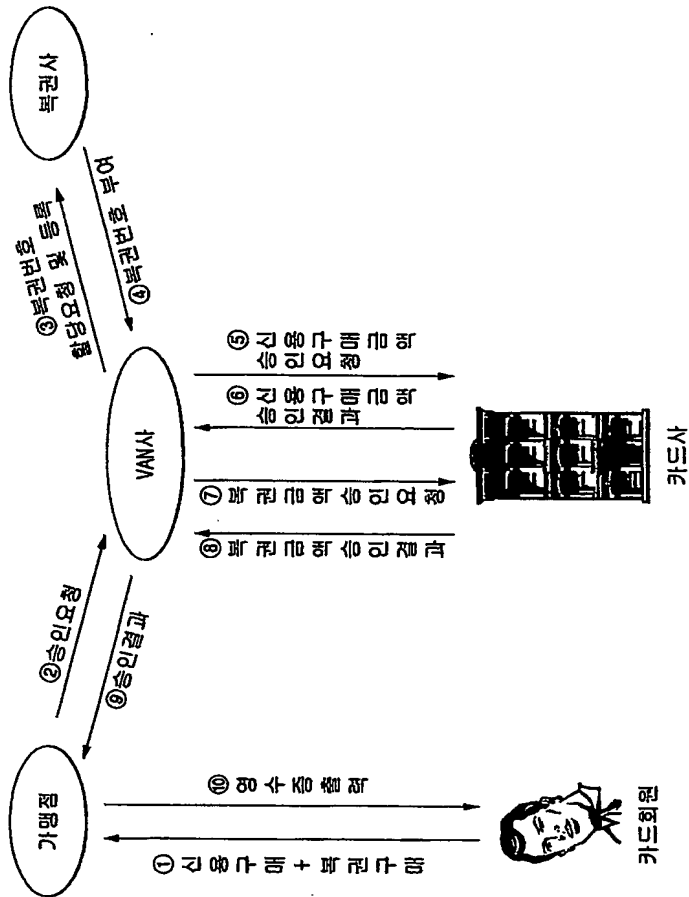
【도 2】



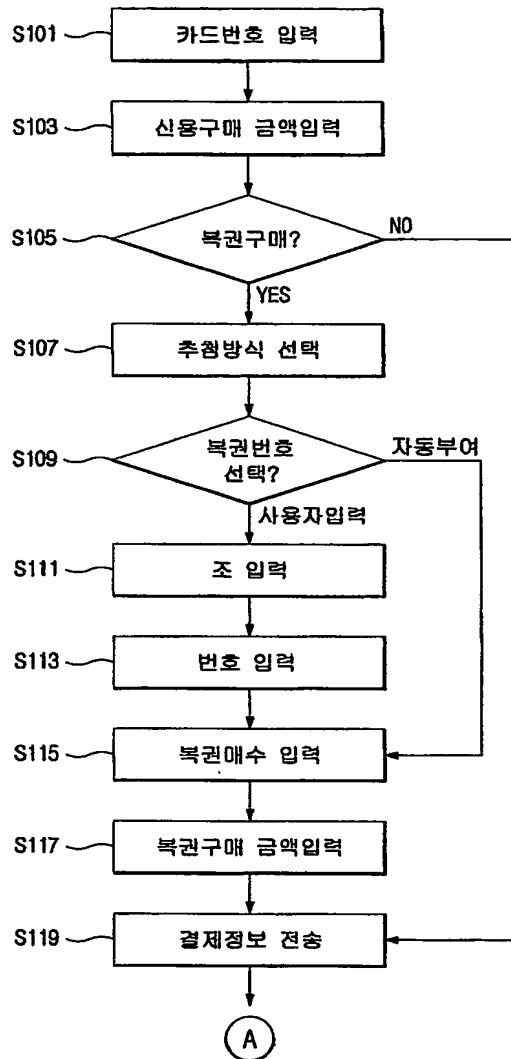
【도 3】



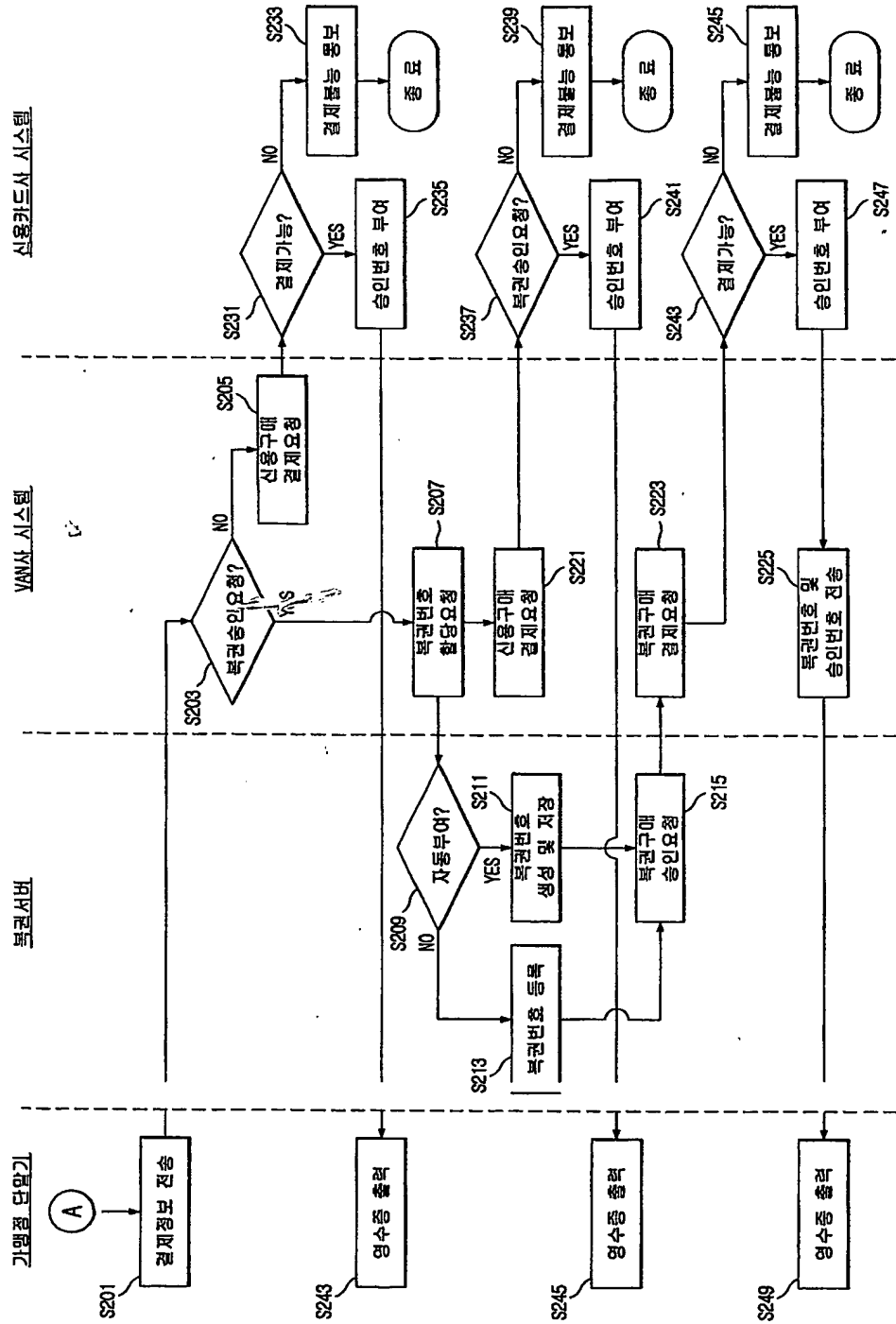
【도 4】



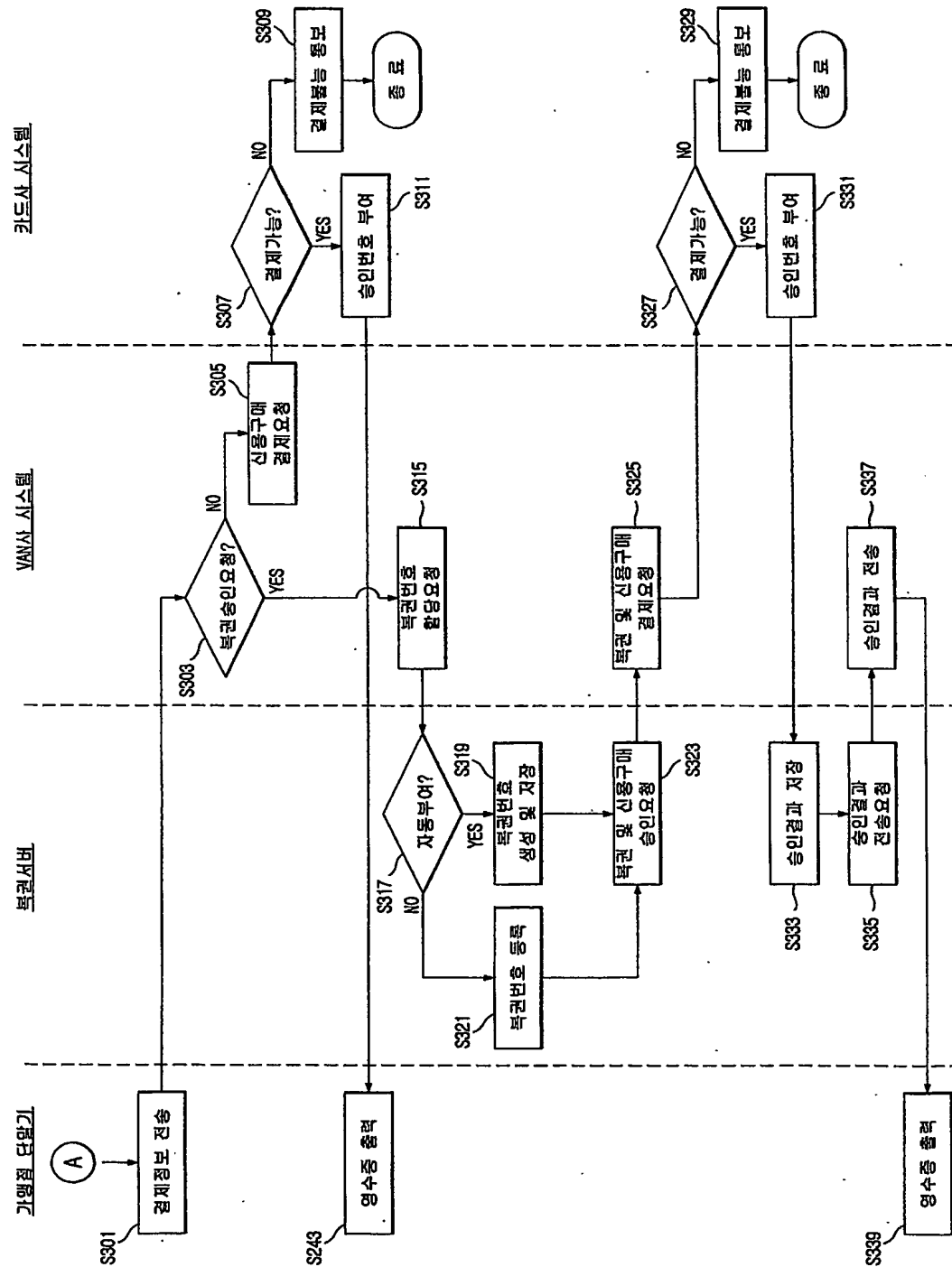
【도 5】



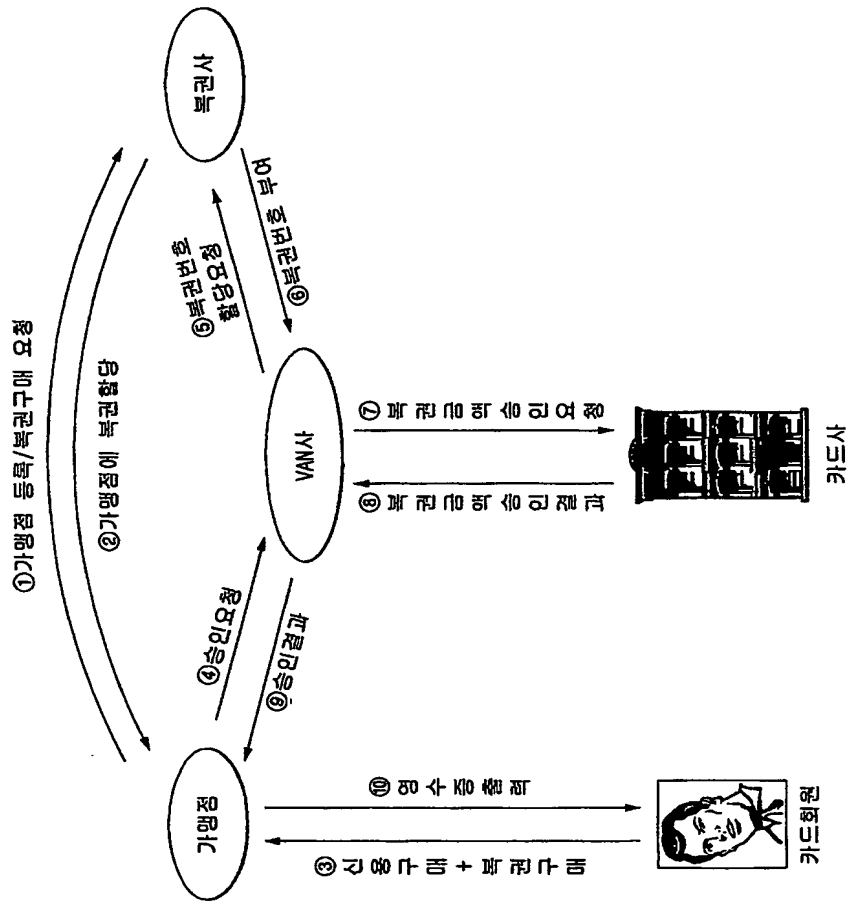
【도 6】



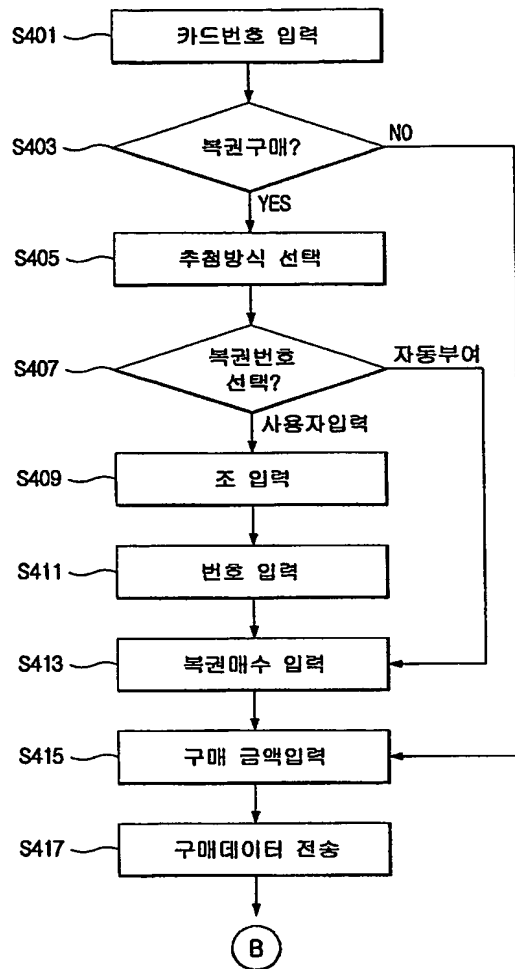
【도 7】



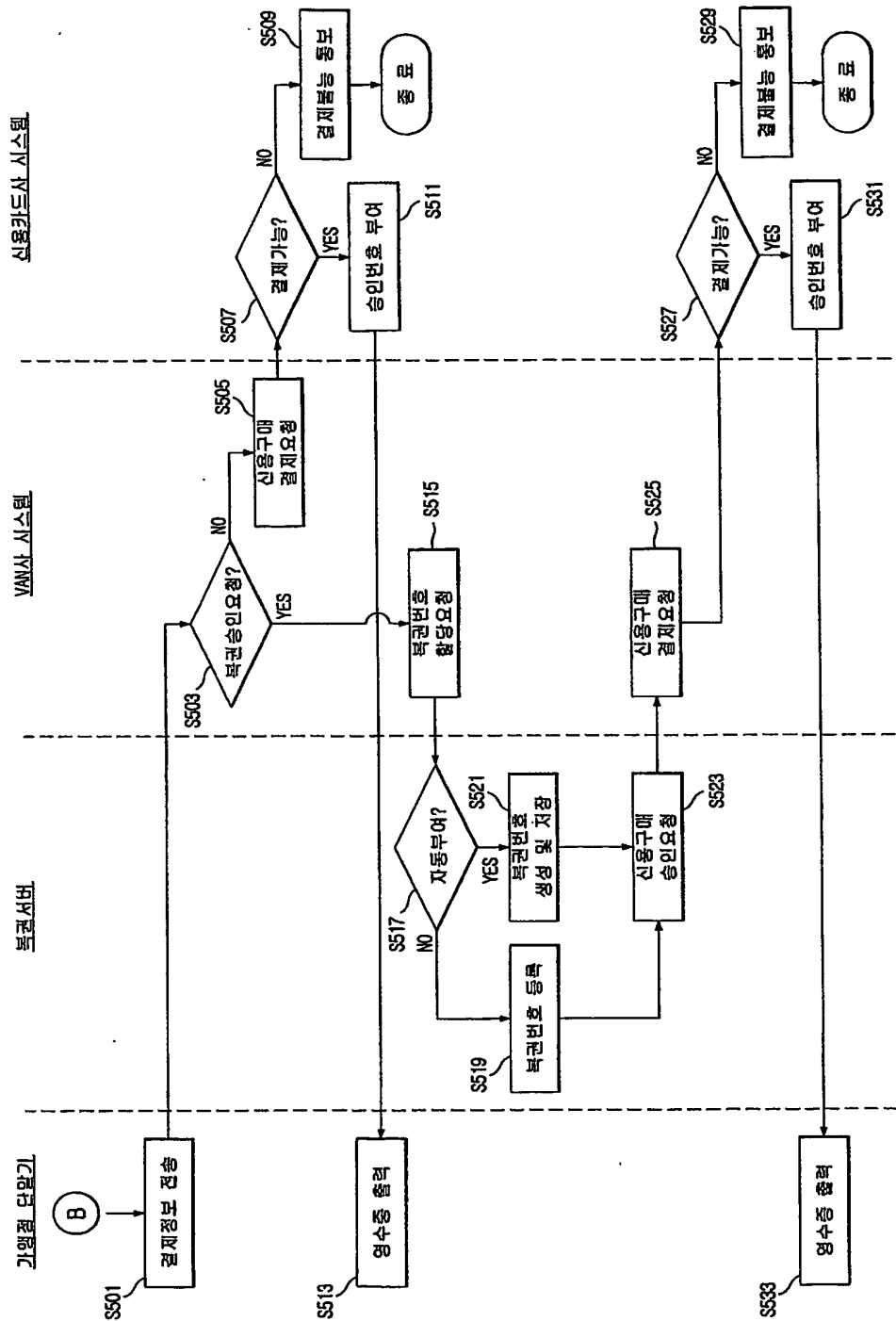
【도 8】



【도 9】



【도 10】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.